http://arlequincreations.org/

DOMO

http://arlequincreations.org/

Mientras que otros pretenden darte clases de japonés, otros clases para cocinar postres, nosotros te presentamos algo que sí te va a ser de utilidad, y muy fácil de aprender.

LA GENERACIÓN DE AFICIONADOS A LA ANIMACIÓN E HISTORIETA JAPONESA

#35 SEPTIEMBRE 1997

MÉXICO $12.00 PESOS // PERÚ $ SOLES // USA $2.00 DOLLARS

Te emocionamos con un título shoujo "Please Save My Earth" las Noticias locales, más páginas en internet para tu navegador, Fiesta, fotos de la última convención del año, y una invitación a ver anime gratuitamente.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

TOEI ANIMATION

http://arlequincreations.org/

Derechos de títulos TOEI
Licencias para productos
Series de Televisión
Películas

SAILOR MOON

DRAGON BALL

LINEA DOMO EN LA CD. DE MEXICO

FAX (015) 388-5205

Envíe por fax una carta de presentación empresarial, y nos comunicaremos para extenderle toda la información para ser licenciatario de títulos TOEI ANIMATION.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

INDICE

4 Editorial

5 Mercado

6 En Sociedad

7 Anime desde 1962

8 Noticias

11 Please Save My Earth

23 Conocimiento Util

28 Ecos de la CONQUE 97

29 En la Red

30 Función de Anime

Anunciantes

2 Toei Animation

15 Motorola

18 Yakult

31 Adnet-MVS

32 Mundo Comics

NOTA:
La historieta "Partners" y el artículo "No te enseñamos a dibujar" continuarán en el próximo número.

http://arlequincreations.org/

Finalmente llega a México la más esperada serie de televisión, solo esperamos que de aplicarle censura, "RANMA ½" quede en más de "¼".
Por cierto, te informamos que esta, fué la imagén que usamos en la portada del primer número de DOMO, y en Octubre, *cumplimos* tres años, *cumpliendo* en ser tu mejor opción.

DIRECTORIO

Director General
Valente Espinosa Islas

Asesor
Rolando Cedillo Caballero

Artistas Gráficos
Jose Luis Belmont
Sergio Pérez Segovia
Hikaru Segura Kato
Miryam C. Téllez
Mario Vargas

DOMO es una gaceta mensual editada y distribuida por aficionados y para aficionados a la animación e historieta japonesa. Eje Central Lázaro Cárdenas #205 Col. Vallejo CP 07870 Teléfono 388-5205.
Toda correspondencia enviarla al Apartado Postal 78-004 México D.F. 07700.

Registro ante la Secretaría de Gobernación, Número de Certificado de Licitud de Título # 9328 y Certificado de Contenido # 6514. Reserva al Título en Derechos de Autor #9328
Impresa en Garhevi Publicaciones S.A. de C.V. Artículo 123 # 85-f Centro.
Reportajes Especiales de corresponsales en (Tokio) Japón, (California) E.U. y Europa afiliados a las redes AnimeNet™ y MsN™.
Los artículos presentados son responsabilidad de sus respectivos autores.

Todos los derechos reservados, se prohíbe cualquier forma de reproducción total o parcial del material publicado en este número.

http://arlequincreations.org/

Editorial

por Valente Espinosa

Al público, lo que pida. Si los dejan.

Como la mayoría de nuestros lectores saben, la historieta y la animación japonesa, abarca todo posible tema al alcance, sin importar que tan escabroso, o desagradable le pueda parecer a personas que no están conscientes (ni dispuestas a tolerar), los alcances que otras culturas pueden tener.
Esto me permite comparar como cuando la mente vive entrenada en un pequeño universo de reglas, asume como establecido los alcances de su entorno, y cuando se rebasan los limites en los que se ha formado, genera una respuesta automática de rechazo o de asombro.
Muchas han sido las experiencias de aquellos que han descubierto la afición por la historieta de Japón, no solo a los títulos de gran éxito, si no a otros que ofrecen propuestas novedosas, no vistas o no llevadas a extremos por falta de atrevimiento imaginativo, ante una eventual negación y rechazo por parte de su entorno.

Durante una reciente convención de comics realizada en esta ciudad de México, me encontraba en nuestro stand de exhibición, atendiendo al público, en un momento dado se aproximó a mí una chava de unos 16 años aproximadamente, saludó y de manera indecisa trataba de plantear una petición, tras muchos esfuerzos y frases incompletas, finalmente me dijo, no sin antes aclarar la enorme pena que le daba hacer esta pregunta;
-¿tendrán ustedes o saben en donde podré conseguir manga hentai*?

Con toda calma y naturalidad le respondí que nosotros no manejamos este material, y desconocía si había alguien en esa convención. Ella se apuró a darme las gracias y se retiró perdiéndose entre la muchedumbre.

Esto obliga a reflexionar el relativo desenfado que tienen los hombres al solicitar y buscar material erótico, mientras que las mujeres... También son humanas, seres que sienten, y con similares necesidades de satisfacción lúdica (entretenimiento) pero que los esquemas tradicionales de formación familiar han dado una mayor represión y robado el derecho a ser y comprenderse como mujeres, educadas algunas mediante la vía del terror y el condicionar valores negativos a aspectos de sexualidad humana. Esa ha sido la manera más fácil que han tenido muchos padres de familia de esquemas antiguos en educar a sus hijos e hijas, y posteriormente viene el choque, como cuando retiras agua hirviendo de un vaso de cristal, y viertes agua helada. De pequeños se les arrebata la sexualidad y de adultos se les devuelve abruptamente, como si hubiera un manual de usuario en el cual aprender lo que se omitió durante una parte importante de la vida.

Claro que habrán personas que seguirán intentando tapar el sol con un dedo, y la curiosidad natural obligará a encontrar respuestas en otros lados, con el riesgo de que no sean las mejores respuestas disponibles.

Hoy la información viaja mas rápido que como lo hacia ayer, y con ella, propuestas de toda índole, que son parte de las culturas que habitan esta roca que flota por el espacio llamada tierra, en la medida que sepamos mediar lo que asimilamos y lo que desechamos, avanzaremos como individuos, familia y sociedad.

En otro tema, todo el equipo que integra la revista DOMO, deseamos la pronta recuperación del padre de Octavio Valdez. Desde aquí te recordamos que estamos contigo Tavo.

MUY PRONTO

Los aficionados al manga y al anime, abandonaran periódicamente la Ciudad de México en busca de un sol naciente.

http://arlequincreations.org/

DOMO SE CONSEGUE EN LAS SIGUIENTES TIENDAS:

MUNDO COMICS
VENTA DE DOMO POR MAYOREO y suscripciones en mostrador.
INFORMES CON DON. MAURICIO
Av. Universidad 726 Entre Miguel Laurent y Pilares, entre Metro División del Norte y Metro Zapata.

COMICS VENOM
VENTA DE DOMO POR MAYOREO
Av Eduardo molina # 1623 Plaza Oriente Local G-14
Tel. 757-0302

Comics y Tarjetas de Colección
República de Bolivia # 75 Acc. F Çolonia Centro
Tel. 704-1911

COMICS IMP.
VENTA DE DOMO POR MAYOREO y suscripciones en mostrador.
Av. Universidad 1163. Cerca de Metro Coyoacán.

DARK COMICS
❶ Av. San Cosme esquina Sadi Carnot.
❷ Insurgentes Sur #363 Col. Hipodromo Condesa

REPLICANTS
Miguel Othón de Mendizabal #343.
Centro Comercial Torres Lindavista. Local 6-B

COMICS OLIVER
Tianguis de La Raza, junto a Eje Central, Solo DOMINGOS

En Guadalajara.
Av. De la Paz # 1996 Sector Juárez. Guadalajara Jalisco

http://arlequincreations.org/

MERCADO

En Monterrey.
COLLECTORS "FICTION & SPORTS"
Plaza Fiesta San Agustin
Local 2114 2do. piso

En Coahuila
Calle Gregorio A. Garcia # 95 sur Torreón
Coahuila

En Veracruz
Orion Comics
Av. 20 de Noviembre #1503
Col. Santa Elena.
Poza Rica. Ver.

Librería LOGOS
Jose Ma. Mata #5 Xalapa. Ver.

INTERNACIONAL

En PERÚ
LIBRERIA EL CABALLO ROJO
Centro Comercial Conquistadores
Distribucion en Centro y Sudamérica
animez@correo.dnet.com.pe
http://www.virtual-orbis.com/animez/

En Estados Unidos
California, Texas y Ohio

Esta tienda **NO** vende DOMO, pero hay productos de manga y anime que vale la pena revisar:
COMICASTLE

Compra Venta Entre Aficionados

Los números teléfonicos son de la Cd. de México a menos que se especifique el origén, o inicien con 01

CIRCULO OTAKU POTOSINO compramos material de Masamune Shirow y shoujo manga. comunicarse con Antonio Aenavides al (01-48) 2033-21 San Luis Potosí

Estoy enteresado en conseguir material de "sailor moon", "las guerreras magicas", etc, mi direccion postal es la siguiente: Alberto Lopez Yañez, 18 de marzo #14 col. Mololoa c.p. 63050, tepic,nayarit,mexico.
telefono: 12-34-76

Cambio o crompo cosas relacionadas con dragon ball y Ranma ½ telefono 3-79-26-40

COMPRO Mouse Pads de Sailor Moon, Nuevos o Usados, TEL 01-48-15-53-00 E-MAIL sergio@slp.intermex.com.mx

Compro Traducción de manga de X 1999 edición de Viz, opertura y preludio, telefono 264-7676 (Mañanas)

A todos aquellos en la Ciudad de México que se interesen en el manga o el anime en general, se les hace una atenta invitación al club "Manga to Anime", reuniones todos los sábados. Mayores informes al teléfono 264-7676 (mañanas)

Solo adultos, Vendo manga hentai Dragon Ball, Sailor Moon Tel. (01- 29) 38-75-00 Veracruz.

LAS REGLAS

Envía tu anuncio de hasta 15 palabras. Por teléfono de 8 am a 10 am en días hábiles. Por correo al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. 07700 Y AHORA TAMBIEN POR INTERNET, VE DETALLES ABAJO.

No se aceptan anuncios que involucren videocasetes ni audiocasetes, ni figuras de resina o modelos a escala, al no poder constatar que es material original.

Nos reservamos el derecho de aplazar o no publicar anuncios a discreción.

Al tratarse de anuncios particulares no podemos avalar la calidad de los productos ofrecidos.

(01-5)388-52-05
LINEA-DOMO

Ahora ya puedes colocar tus mensajes gratuitos por vía internet, visitando la página de DOMO, en todo caso tu número de teléfono es indispensable y también publicamos tu dirección de correo electrónico (e-mail). Además te puedes dar de alta con nuestro sistema de *"majorDOMO"* para que recibas correo cada vez que la página DOMO sea actualizada, visitanos en

http://domo.home.ml.org

http://arlequincreations.org/

EN SOCIEDAD

Aiko Xochipilli celebró el pasado día 9 de Agosto, sus Quince Años. Habiéndonos honrado con una atenta invitación a su misa y fiesta, asistimos para presenciar una festividad de gran significado para toda quinceañera. Tras unas elocuentes palabras por parte de su padre, el señor Antonio Segura, y la emoción evidente de su madre, Tatsuko Kato, se inició un evento que presentamos a ustedes en esta secuencia fotográfica. Desde la redacción de DOMO, recibe una cordial felicitación, Aiko.

http://arlequincreations.org/

Animación Japonesa desde 1962

PARTE 17

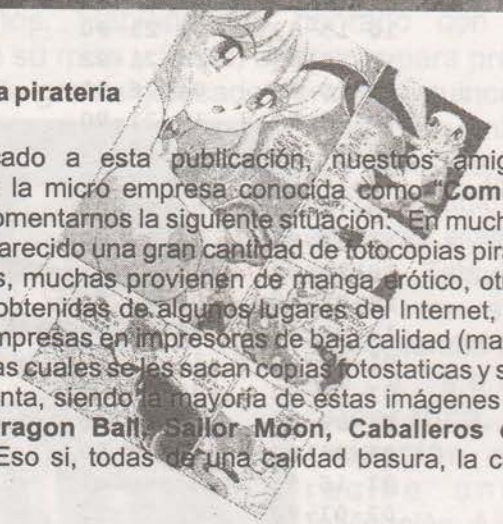
AÑO	TÍTULO	INICIÓ	TERMINÓ	
1989	Sheeton Animal Chronicles	10-14-89	12-22-90	
	TP Books by Fujiko F. Fuji-o (Legendary writer)	10-14-89	Especial	
	City Hunter 3	10-15-89	01-21-90	
	YAWARA!	10-16-89	09-21-92	
	Gaki Deka	10-16-89	04-26-90	
	Kariage-kun	10-17-89	12-21-90	
	Smiling Salesman	10-17-89	09-29-92	
	Komatsu Sakyo Animation Theater (SF writer)	10-18-89	03-28-90	
	Magical Hat-kun	10-18-89	06-29-90	
	Tondekeman!	10-19-89	08-12-90	
	Ranma 1/2 Nettohen	10-20-89	09-25-92	◀mira!
	Chinpui	11-02-89	04-18-91	
	Dragon Quest	12-02-89	09-22-90	◀mira!
1990	Heisei-Period Genius-Fool	01-06-90	12-27-90	
	Chibi Maruko-chan	01-07-90	09-27-92	
	I'm the Crane Princess -- !	01-09-90	12-25-90	
	My Daddy Longlegs	01-04-90	12-23-90	
	Smiling Salesman	01-16-90	Especial	
	Cat Party Ninja Story	02-01-90	02-05-91	
	Brave Exkizer	02-03-90	01-26-91	
	Demon Hero Story Wataru 2	03-09-90	09-28-90	
	Like the Cloud, Like the Wind	03-21-90	Especial	
	Uchuu o Yumemite (Men Dreaming of Space)	03-29-90	Especial	
	Hi --, I'm Akko: Each Person's First Sign of...	03-29-90	Especial	
	Welcome, Idol Angel Youko	04-02-90	02-04-91	
	Expedition to Tanken Goblin Island	04-02-90	03-03-91	
	Obatarian	04-03-90	Especial	
	Milky Way Hero Legend	04-03-90	10-03-90	
	NG Knight Lamune & 40	04-02-90	12-28-90	
	Fun Family Muumin	04-12-90	10-03-91	
	Secret of Blue Water: Nadia	04-13-90	04-12-91	◀mira!
	Extraordinary Atarou	04-21-90	12-22-93	
	Gatapishi	04-23-90	03-29-91	
	Magic Angel, Sweet Mint	05-02-90	03-27-91	
	Yumema-ko (Dream Demon Child)	07-07-90	Especial	
	Lupin III: The Hemmingway Papers	07-20-90	Especial	◀mira!

PROXIMAMENTE

Directamente desde Japon algo que te obligara a salir mas seguido del Distrito Federal

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

NOTICIAS



Perjuicios de la piratería

Se han acercado a esta publicación, nuestros amigos encargados de la micro empresa conocida como "**Comics Oliver**", para comentarnos la siguiente situación: En muchos tianguis han aparecido una gran cantidad de fotocopias pirata de arte japonés, muchas provienen de manga erótico, otros son imágenes obtenidas de algunos lugares del Internet, las cuales fueron impresas en impresoras de baja calidad (matriz de puntos) y a las cuales se les sacan copias fotostaticas y son puestas a la venta, siendo la mayoría de éstas imágenes de obras como **Dragon Ball, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco**, etc. Eso si, todas de una calidad basura, la cual venden.

Si a estas alturas estas pensando que esto no tiene nada de nuevo, lo que es el punto central de esta nota, es que muchas de estas copias portan la leyenda; "**Comics Oliver**"
Es el interés de los encargados de esta tiendita, aclarar al público en general y a las autoridades en lo particular, que ellos nunca han fotocopiado imágenes, ni venden piratería, alguien usando el nombre de esta empresa, ha hecho circular las copias con el posible detrimento de la reputación de la gente de Comics Oliver.

Fírmele, por favor.

Ha aparecido en nuestro país una corriente recolectora de firmas, con el objetivo de enviarlas a **Toei Animation** en Japón, para solicitar la continuación de los episodios **Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya),** concretamente, la tan deseada **Saga de Hades**, lo cual nos parece una noble actividad, pero que requiere de atender ciertos puntos.

El entorno de un aficionado a la animación japonesa en nuestro país, es a menudo la televisión, frente a la cual día con día contempla y se enamora de la historia de alguna serie, y cuando la serie es terminada o removida, surge la ansiedad de hacer algo, para dar continuidad a su serie preferida. Iniciando así una serie de acciones junto con otros compañeros de la minoría de espectadores.

Solo que las acciones no van precedidas de un razonamiento, simplemente abandonaron la comodidad y la seguridad del sofá frente al televisor, para entrar en terrenos inexplorados de la industria y el comercio que están de la mano con las empresas productoras y televisoras.

Es importantísimo que entiendas esto, cuando una persor propone, puede recibir tres tipos de respuestas:

1.- Indiferencia
2.- Burla
3.- Atención

Nuestra postura es la tercera, y no es intención de est publicación el desalentar el noble esfuerzo de los aficionado por ello ofrecemos una visión que el público carece.

Para ello, vamonos muchos años atrás, en Japón, cuando serie de Caballeros del Zodiaco estaba por ser retirada de televisión debido al bajo nivel de espectadores (*rating*), hub grupos de aficionados japoneses a esta serie que se unieron pidieron que la serie fuera continuada.
Dado a que aún se tenia la inercia de producción, la serie fu extendida para seguir con la historia planteada en el mang original, algún tiempo después, y ante una baja má considerable de *rating*, la serie tuvo que ser cortada mucho capítulos antes del número prometido, pues ya ni los mismo aficionados japoneses se interesaban, quedando así en 11 episodios.

Ahora volvamos al presente, en México, la serie es exhibida adquiere un notable éxito, por lo que es presentada en s totalidad, y se suscita el fenómeno de que los aficionado quieren más, la evidente respuesta es, *"¿pero de donde lo sacamos?, ¡ya presentamos toda la serie!"*.

Innegablemente las compañías productoras de animación e Japón saben del éxito que sus series tienen en el extranjero pero su ingreso económico proveniente de la venta de lo derechos, no hace que los países "*del tercer mundo*" sea mercados atractivos, además ningún inversionista japoné vendría a países en donde la piratería no es controlada por la autoridades, de oficio, sino que tiene que mediar un demanda, para que sea perseguida y erradicada, lo mecanismos comerciales tampoco ofrecen atractivos para ta siquiera la apertura de oficinas de representación en países latinos. Así que somos indiferentes ante industrias que está acostumbradas de lograr recuperaciones significativas de su producciones.

Cuando las listas de firmas aunadas con la carta petitoria llegue a la oficinas en Tokio, serán un simple y curiosos event

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

para ellos, que a lo más, ofrecerán una respuesta amable.

http://arlequincreations.org/

Y para ello debes entender otro punto, cuando las peticiones funcionaron en Japón, fue porque aún se estaba produciendo la serie, aún tenía inercia, pero pretender que tras muchos años después, reagrupen al equipo de trabajo, para invertir dinero en una serie que ya no interesa a sus principales consumidores, para enviarla a un país del cual no cuentan con el apoyo jurídico para la protección de sus obras (y a veces ni protección de ellos, al secuestrar a los empresarios nipones que traen fuentes de empleo a nuestro país).

Ahora, espectador que has abandonado la seguridad y ostracismo que el sofá frente al televisor te ofrecía, podrás regresar a él con esto en la mente, entendiendo que las cosas pueden cambiar el día cambies, pues cuando un individuo se propone cambiar, el efecto es multiplicador, mientras tanto, bienvenido a la realidad que nos toco vivir.

Suscripciones y Clubs

Es notable la capacidad de organización que tienen los aficionados en el interior de la República Mexicana, pues al no contar con las tiendas que tenemos en la capital, pues deben ponerse las pilas y hacer algo.

El plan de suscripción aplica solo a aquellos que no cuentan con tiendas de comics que te lleven la revista (por no decir que no cuentan con tiendas de comics) o que viven a muchos kilómetros de alguna tienda.

Organízate para que se suscriban un mínimo de 10 personas.
El periodo de suscripción es de 6 meses o más.
Se te envía el paquete de revistas cada mes a la dirección única que nos indiques.
¿Y el costo? ¡Exactamente el precio de portada!
Un ejemplo, si 10 amigos se suscriben por 6 meses, costando $12.00 el ejemplar el costo será:
10 amigos por 6 meses = 60 revistas,
60 revistas a $12.00 cada una es igual a **$720.00** pesos

¿Y sabes otra cosa? ¡Ya incluye gastos de envío a domicilio!
Recibirás tu suscripción, ¡al día siguiente de su aparición al público!

¿Como suscribirte?, muy fácil, ve a una sucursal del banco **BITAL**, llena la ficha de deposito con los siguientes datos: número 4002853844, de Valente Espinosa, cuenta residente en el D.F, te devolverán sellada la ficha.

Luego nos mandas por fax tu ficha de depósito al teléfono (015)-747-7002 a cualquier hora de día o la noche.
Incluirás, tu nombre completo, tu dirección, CODIGO POSTAL, numero de teléfono, el numero de suscripciones y la cantidad de meses.

Te llamaremos dentro de las 48 horas siguientes para confirmar tu suscripción.

Dudas o aclaraciones a la Línea DOMO, (015) 388-5205, si gustas llama después de las 9 de la noche y ahorras con

http://arlequincreations.org/

LADA.

http://arlequincreations.org/

¿RANMA ½?, o solamente ½.

Se han iniciado los trabajos de doblaje al español de la exitosa serie Ranma ½, posterior a su adquisición por **Televisa**, y la pregunta que los aficionados se hacen es: *¿le irán a cortar esas escenas picaras?*

Hemos recibido muchos mensajes a esta redacción de personas preocupadas por la casi segura censura que asumen, se aplicara a la serie Ranma ½, les recordamos que la censura no es aplicada por la televisora, sino por aquella entidad dependiente de la Secretaria de Gobernación, conocida como Radio, Televisión y Cinematografía.

Para aquellos que desconocen esta serie japonesa, y no me refiero a los habituales lectores de **DOMO**, si no a aquellos que mediante sus revisiones oficiales, establecen el nivel de moralidad de nuestra cultura en los medios de radio, televisión y cine, que por casualidad leyeran estas líneas, les pido amablemente entiendan que los jóvenes de hoy son más despiertos que sus antecesores. En esta era de las intensas comunicaciones, ya no es posible esconder muchos elementos que eran censurados por pretéritos criterios, hay que educar, en vez de ocultar.

Constantemente hemos reiterado aquí en **DOMO**, que la animación **japonesa NO SON CARICATURAS**, y si las tiendas de discos como **Tower Records y Mixup** tienen una sección de videos en el anaquel denominada ***Japanimation***, (cerca, más no revuelta con la sección infantil), significa que ya se esta empezando a abandonar la perezosa indiferencia de etiquetarla como caricaturas y restringirla al público infantil de menos de cuatro años.

Estamos hablando que Ranma ½ es una serie que requiere de esos breves y casuales desnudos (los cuales nunca exhiben genitales, ni pezones) para contar un chiste pícaro que nunca se torna morboso, Ranma ½ no hace propuestas pornográficas, y ha sido un gran éxito entre un amplio espectro de edades en el espectador de

http://arlequincreations.org/

Japón, España y Estados Unidos, por otro lado el público madura continuamente, a las autoridades les pedimos que confíen en esa madures de la mayoría, ¿podrá el público contar con el buen juicio de aquellos que revisan y califican el material?

http://arlequincreations.org/

A pesar de los cortes que recibió en algunos episodios, Dragon Ball estuvo en riesgo de que se le restringiera de manera más severa. Con Caballeros del Zodiaco aprendieron que la mayoría de los jóvenes diferencian la violencia ficción de la violencia real, con Sailor Moon descubrieron que los argumentos con notaciones lesbicas lejos de ser repudiadas, ofrecen una forma nueva de narrativa, nadie ha dicho que la televisión dicte normas de conducta en sus espectadores, (excepción echa de aquellos pocos que no distinguen la realidad de la ficción, ni la noche del día)

Si es permitido ver el sufrimiento real, la violencia real, la zozobra real en programas de televisión de corte periodístico, por que censurar algo que busca el entretenimiento y la diversión de un publico tan aporreado, gente inquieta por la crisis económica y social. Tienen ustedes en sus manos, señores de RTC, la decisión de reprimir el aspecto lúdico de ese pueblo que busca un poco de evasión de la realidad, en la animación japonesa o de demostrar que el criterio nacional se esta igualando a niveles internacionales.

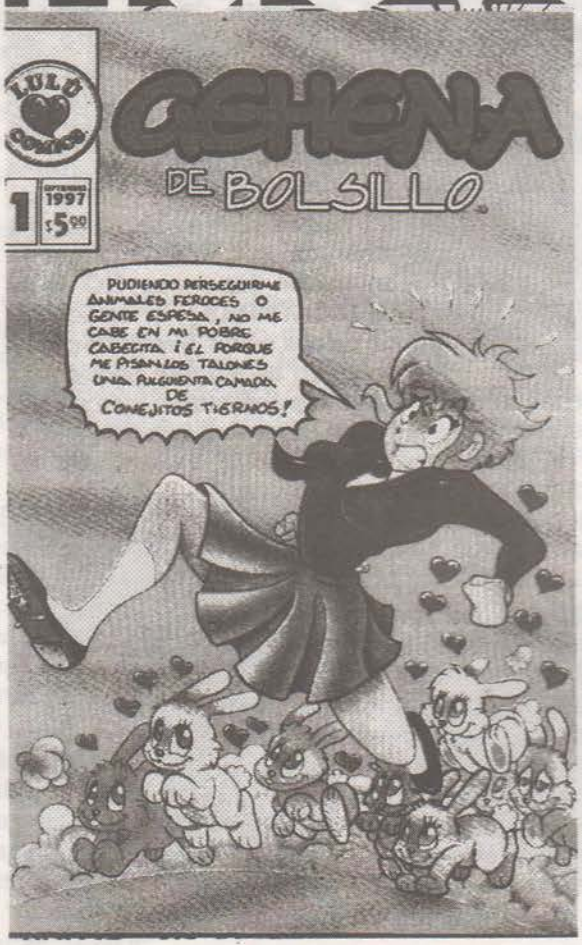
Gracias.

RADIO LOCAL

En la estación "100.nueva" las mañanas de 7 a 8 los días martes y jueves, "*Mambaso el enmascarado del ritmo*" incluye en su programación matinal, selecciones de Pizzicatto Five, grupo japones de música multigenerica. 100.9 Mhz FM.

http://arlequincreations.org/

nuevos



Arriba a la derecha te presentamos el número 7 de la revista Tetsuko, de nuestros amigos de Editoposter. Disponible en puestos de periodicos y tiendas de comics.

A la izquierda la reciente aparición del trabajo independiente más notable, **Gehena**. Ahora en su versión de bolsillo, con generosas dosis de buen humor.
A la derecha, el anuncio del próximo número, búscalo en tiendas de comics.

Si vives fuera de México, te podemos enviar pedidos de estos títulos, escribenos al Apartado Postal 78-004 México D.F. Codigo postal 07700.

Y por correo electronico, a **domo@mailexcite.com**.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Please Save My Earth
Bokuno Chikyuu o Mamotte

Derechos reservados "Flowers and Dreams Comics"

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Una bellísima historia, con elementos narrativos inusuales como la vida, la muerte y el amor. Sobre todo un amor que no se da por vencido sin importar el precio.

Please Save My Earth
Bokuno Chikyuu o Mamotte

Creación : Saki Hiwatari (manga, 21 tomos)
OAV en seis episodios de 30min
Una producción I.G.
Realización : Kazuo Yamazaki
Diseño de personajes : Takayuki Gotô
Música : Hajimé Mizoguchi
Tema Genérico : Seika, compuesta por Yôko Kanno (Macross)
Diálogos : Kazuo Yamazaki
Decoración : Yûji Ikeda

Saki Hiwatari inició su carrera cuando tenia 19 años, al haber enviado una historia a una muy reconocida revista de shoujo manga (historietas para niñas), Hana to Yume (Flores y Sueños). Con esto fue reconocida como una artista de manga, y continuo dibujando desde entonces, esperando lograr un gran éxito. Su oportunidad se le presento con Please Save My Earth, y así fué.

Hiwatari tenia un gran interés en hacer una historia de amor, pero ella realmente no sabia como iniciar. De repente ella recordó algunos eventos peculiares que experimento cuando era más joven.

En una ocasión, soñó un sueño especial. En ese sueño, todas las plantas y arboles de su vecindario le hablaban y cantaban a ella. Con esto en mente, ella creo a su personaje femenino principal, Alice, quien tenia esa habilidad especial de platicar con animales y plantas.

El personaje masculino principal, Rin, fue concebido de un evento muy peculiar. En una ocasión, cuando Hiwatari se encontraba en secundaria, se mudó a una nueva casa. Ella estaba parada en su habitación, mirando por la ventana. Había nevado recientemente, y ella contemplaba la capa blanca que cubría todo el vecindario. De pronto, vio algo muy extraño. Ella miraba al jardín de los vecinos, cuando de repente se percato de que en el techo de los vecinos había unas pisadas de niño. Se sorprendió de sobremanera, pues por mas que lo razonaba, no podía ver como habían llegado esas huellas ahí, pero lo que más la sorprendió casi al grado de aterrarla era ver que las pisadas terminaban abruptamente... con esto en mente, ella creo a Rin, un pequeño niño con un aire maligno.

La razón de elegir el escenario de esta historia fue el deseo de Hiwatari el escoger Japón para esta obra. Ella se hallaba una noche parada en su balcón, contemplando el cielo, y oliendo el aroma de las magnolias del jardín de sus vecinos. Entonces decidió que el entono debería ser Japón.

Ahora cuando Hiwatari planea un escenario, o ideas para sus personajes principales, ella comienza a pensar como podría hacer una historia interesante. "quiero que te sientas nostálgico y percibas la sensación de maravilla al mismo tiempo".
Ella sabia que estaba a punto de escribir un romance, pero... los personajes que había empezado a hacer era muy dispareja. Había decidido desde el comienzo en tener a una chica de preparatoria tranquila y tímida, y mas importante aun, tenia que, sin importar que, tener a un muchachito que fuera una molestia extrema, un chamaco latoso, distante en edad, de nueve años de edad.

Lo que Hiwatari no se esperaba era que su historia se tornaría mas compleja de lo que se la había imaginado. Conforme la historia progreso, nuevas ideas surgían ya empezada la serie. Hiwatari siempre tuvo una sensación especial de reencarnación, ella penso que esto era muy romántico, por lo que decidió que todos sus personajes fueran reencarnados de una vida previa como extraterrestres, una vida que todos compartieron.

La historieta de Please Save My Earth se tornó muy larga. Alcanzando en su totalidad

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

los veintiun tankoubon (volúmenes compilados). El manga se inició en 1987 en la revista Hana to Yume, y continuo en la famosa antología de shoujo manga hasta finales de 1994.

Al final de cada volumen, Hiwatari se quejaba y decía que no sabia como continuar con la historia. Aún así mantenía a sus lectores (y a los

nuevos lectores) atrapados en la historia esperando ver que sucedería con los personajes principales, como podrían enfrentar sus vidas presentes con sus vidas anteriores, aflijiendolos de vez en cuando. Al hacerlo así, ella dio origen a una historia inusual, la cual es todavía una de las obras shoujo mas populares en Japón, a pesar de haber sido creada hace 10 años. No queda duda que Hiwatari ha logrado una compleja, maravillosa y estremecedora historia de amor, de perdidas y reencarnación.

Actualmente Hiwatari se encuentra realizando el manga Mirai no utena, La Torre del Futuro, y aquí en DOMO la reseñaremos en su oportunidad.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

EL MANGA

Please Save My Earth- Volumes 1-21
ISBN: 4-592-11485-X, 4-592-11486-8, etc.
Please Save My Earth- Anime Comics 1-3
ISBN: 4-592-13794-9, 4-592-13795-7, 4-592-13796-5

LIBROS DE ARTE

Bokuno Chikyuu o Mamotte Final Book
Volumen 1: Please Save My Earth Art Book
Volumen 2: Please Save My Earth Art Book

LA HISTORIA

La historia relata la vida de siete jóvenes (seis adolescentes y un niño) quienes descubren que comparten una experiencia muy especial. Estos jóvenes pronto sabrán que todos ellos han reencarnados, y no de humanos sino de extraterrestres, que vivían en la luna, recolectando información y contemplando nuestro planeta tierra, hasta que una extraña plaga acabo con sus vidas.
Tras algún tiempo, recuerdan todo respecto a sus vidas previas; las cosas que compartían, el amor, la amistad, la rivalidad y el odio... ellos jamas habrían podido esperar que sus vidas previas podrían reflejarse en sus vidas actuales.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

VIDEO

Please Save My Earth es una maravillosa serie de tan solo 6 videos originales OVA de 30 minutos cada uno, producidos por Hakusensha y Victor Entertainment, basados en la obra de historieta japonesa del mismo titulo.

Episodio 1 - "Awakening"
Episodio 2 - "The Meeting"
Episodio 3 - "Memories of the Moon"
Episodio 4 - "Thoughts"
Episodio 5 - "ESP"
Episodio 6 - "Reincarnation, and then..."

La animación esta muy bien hecha, con colores vibrantes y ricos., los diseños de personajes para la animación son de Goto Takayuki, responsable de los diseños de la serie Blue Seed, Video Girl Ai, The Samurai y la película Kimagure Orange.
La obra de anime de Please Save My Earth es dirigida por Yamazaki Kazuo, quien tiene su crédito en Maison Ikkoku y The Samurai.

Una nota de precaución, la serie de videos fue producida, tomando en cuenta que el publico japonés ya había leído la obra de manga, aquellos de este lado del planeta, que sin haber leído el manga, vean los videos quedaran con dudas del final, y para ello es necesario saber que es lo que sucedió antes del inicio de los videos.

En Estados Unidos se puede conseguir estos videos bajo la firma Viz Video.
Existe una película de 99 minutos, y es un sumario de los seis videos, con algo de material nuevo que nos detalla el futuro de Alice y Rin. Adicionalmente hay un video musical "image" de media hora de duración, titulado Please Save My Earth - The Passing of the Golden Age en la que se presenta las 8 canciones todas ellas en el mismo nostalgico y soñador estilo de tema de cierre.

http://arlequincreations.org/

MUSICA

Please Save My Earth es notable por lo intenso y apropiado de su música, la pista musical esta compuesta por Mizoguchi Hajime y Kanno Yohko (esta última también realizó la evocativa y adorable música para Macross Plus y Escaflowne), esta música te transporta al mundo de esta historia junto con sus personajes.

Original Soundtrack Vol. 1
25 tracks y mas de 60 minutos
Victor Entertainment. VICL-446.

Image Soundtrack Vol. 2
20 tracks
Victor Entertainment.
VICL-519.

Image Soundtrack Vol. 3
VICL-5260.
Disponible en edición norteamericana por JVC

El siguiente CD no contiene música, es una "radionovela" drama, en la que escuchamos a los personajes en cortas historias.

Drama CD Vol. 1
VICL-444.
Drama Discs 2
VICL-445
Image Soundtrack 4
VDR-1529

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Pesa solo 88 gramos

Conectable a computadoras

Audífono/Micrófono

Cabe en el bolsillo de camisa o en bolso de mano sin hacer bulto
Simplemente comunicación que puedes vestir

STAR TAC

MOTOROLA

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

¿ya tomaste uno?

Yakult es una bebida natural y saludable, originaria de Japón, hecha a base de leche fermentada que contiene más de 8,000 millones de lactobacilos vivos.

¿En dónde y cómo actúa Yakult?

Al proliferar Yakult en el intestino, se produce ácido láctico que ayuda a la digestión y absorción de los nutrioentes, activando y estimulando la función intestinal, a la vez que colabora a eliminar bacterias nocivas evitando así, al autointoxicación.

Yakult

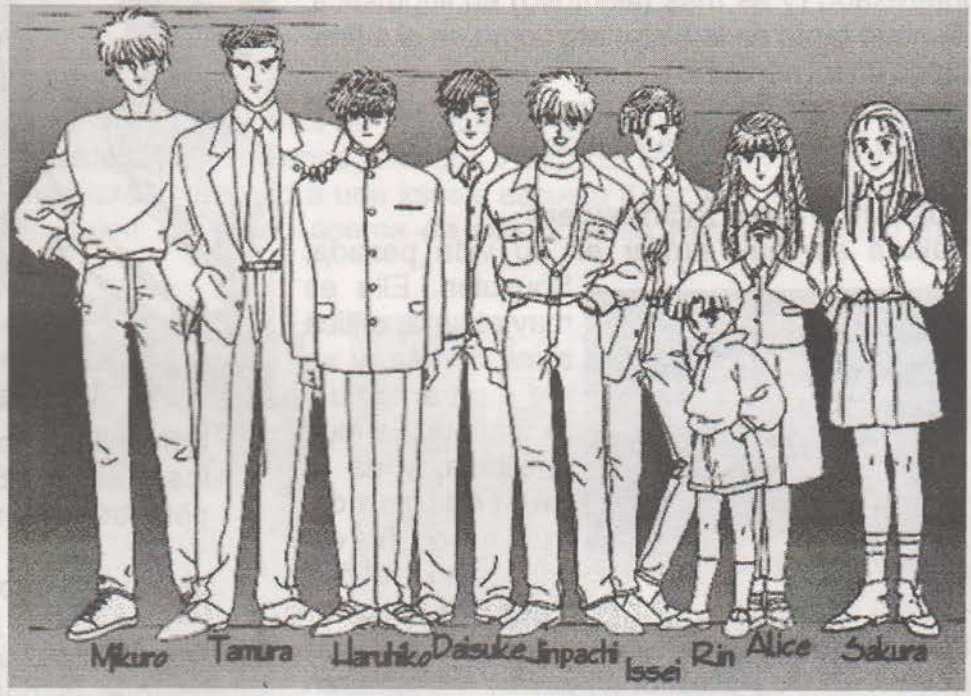
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

PERSONAJES DEL TIEMPO PRESENTE

Sakaguchi Alice (Mokulen)
Originarios de Hokkaido, la familia Sakaguchi se mudo a Tokio recientemente, dejando su hogar original. Ella tiene problemas en adaptase con sus compañeros de clase, lo que intensifica su nostalgia por su anterior hogar. Alice es una persona muy tímida y tranquila, tanto que no le es fácil enfrentarse a un impertinente muchachito de siete años llamado Rin.

Durante toda su vida ella ha podido comunicarse con plantas. Ella puede decir que es lo que las plantas "piensan" y puede hacerles saber sus propios deseos a ellas, aunque jamas les ha contado a sus padres de esta habilidad, su hermano menor Hajime lo sabe.



Kobayashi Rin (Shion)
Rin es un chamaco de siete años, hijo de los nuevos vecinos de los Sakaguchi en Tokio y desde el principio sintió atracción por Alice, aunque no podía entender por qué. Así que tradujo esta atracción en una tendencia de molestarla, sin saberlo repetía su comportamiento de su vida pasada. Un accidente mortal, causado indirectamente por Alice es lo que despierta los recuerdos de su vida pasada a este niño.
Pese a que actúa como un pesado latoso, Rin es un niño en su corazón. Luchando con el echo de que la mujer que ama, es mucho mayor que él, al tiempo que se debate entre dos diferentes grupos de intereses. Uno es la conciencia de Shion que intenta proteger y salvar a la Tierra. El otro es suyo propio, deseando ser nada mas que un niño común y divertirse. Esta dicotomía es lo que hace las cosas muy difíciles para él. Conforme va perdiendo la noción que lo hace diferenciar lo que él quiere, lo que Shion habría deseado.

http://arlequincreations.org/

Ogura Jinpachi (Gyokulan)
http://arlequincreations.org/
Jinpachi tiene una áspera e impulsiva personalidad. Él siempre tiende a hablar primero y a pensar después, a menudo provocándose abochornamientos y a menudo sin considerar los sentimientos de los demás.
Por otro lado, a pesar de actuar sin razonar, tiende ser el defensor de si mismo o de sus amigos. Una grave falla en su personalidad es que tiende a ser ciego a las sutilezas de las relaciones personales. Por años conocía cual era la encarnación pasada de Issei, Enju, estaba enamorado de su propio pasado. Sin embargo, nunca se le ha ocurrido que Isei podría tener los mismos sentimientos.
Como su pasado mismo, Jinpachi pose algunos poderes extra sensoriales. De los cuales él tiene muy poco control, al igual que Gyokulan.

Nishikiori Issei (Enju)
De suave hablar (especialmente comparado a Jinpachi), Issei también tiene unos rasgos femeninos en él. Esto en gran medida a la manera que arregla su cabello, que se parece al de Shusulan. Pero tal vez es también debido a que encuentra difícil sacudirse el espectro de su pasado como Enju. Es un constante tormento para él.
Cuenta con algunas habilidades telepáticas, pero no son tan poderosas. Puede percibir los pensamientos de aquellos con los que tiene un acercamiento emocional. Sus sueños compartidos con Jinpachi son producto de su

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
telepatía.

Dobashi Daisuke (Hiragi)
Tal como en su vida anterior, Daisuke esta mas interesado (y es mas talentoso) en lingüística. Aunque tanto en la historieta como en el anime juega un rol mínimo.
Nota curiosa, es el único personaje en el anime que no tiene blanco de los ojos.

Kokushou Sakura (Shusulan)
Sakura es muy similar en su vida pasada, Shusulan. Ella es muy abierta, critica a los demás, y se adapta muy fácilmente. Es muy amistosa, y da la impresión de cuando hace criticas en realidad trata de ayudar honestamente. Ella es de interés para Issei, ya que en su vida anterior Shusulan y Enju eran grandes amigos.

Kasama Haruhiko (Shukaido)
Haruhiko es uno de los siete del presente con piel oscura. Una mezcla de origen Indio.
Esto es de significado pues se parece como Shion era en el pasado.
Él es uno de los pocos del grupo con habilidades psíquicas, y rivaliza en poder con Shion.

PERSONAJES DEL TIEMPO PASADO

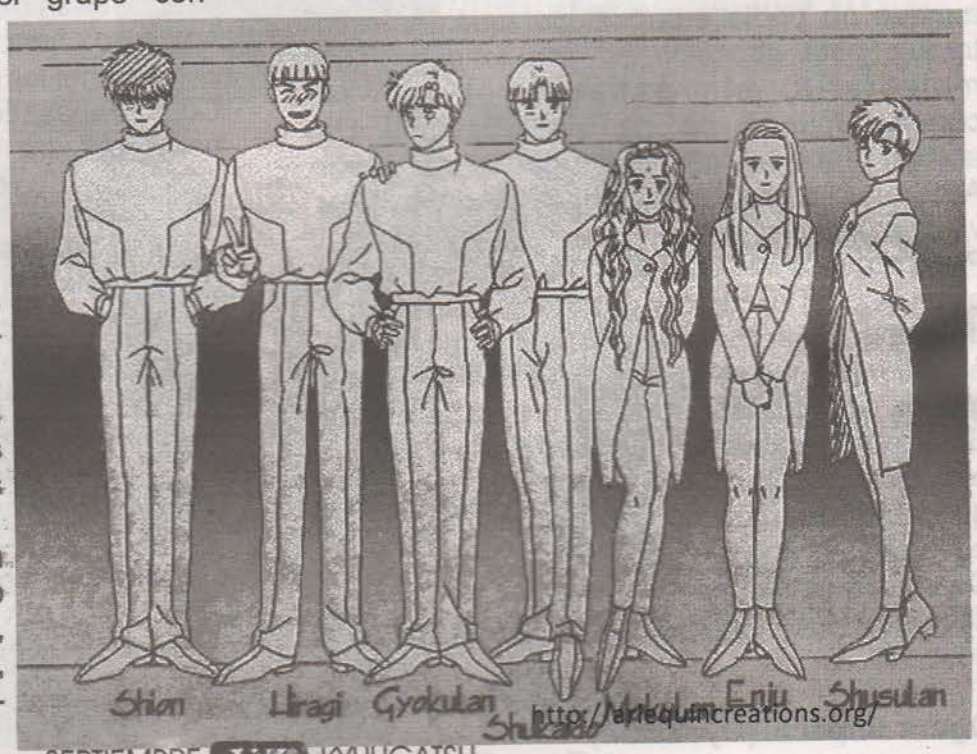
Mokulen (Alice)
Al igual que Alice del tiempo presente, Mokulen tiene el poder de comunicarse con las plantas. Las cuatro marcas rojas en su frente indican que era una de las Keeches-Sahjahliann, las elegidas de Sahjareem.
Los Keeches-Sahjahliann tienen enormes poderes, pudiendo hablar con plantas y animales, Mokulen era en si una rareza, siendo hija de dos Keeches-

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Sahjahliann, lo cual era algo no usual, pues a los Keeches-Sahjahliann no se les estaba permitido casarse entre ellos.

Mokulen paso sus primeros años con sus padres, antes de ser retirada y puesta en un templo institución Keeches. Era requerido por la ley que la personas con poder de Keeches fueran educados en dichas instituciones, después de eso, servirían a su pueblo con la ayuda de sus poderes. Sin embargo Mokulen era una niña caprichosa y con una opinión bien formada desde pequeña, no deseando tener los poderes Keeches. Cuando ella tuvo la oportunidad, imploró a la "Más Antigua" (la



http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

matriarca de la religión Keeches) la dejara ir a ZKK-101 (el nombre que ellos le daban a la Tierra). La Más Antigua se percató que Mokulen tenia un destino marcado en ZKK-101, concediéndole permiso, para la sorpresa de todos. –sin embargo, habiendo crecido y educada en terrenos de los Keeches, Mokulen no estaba completamente preparada para la vida con el equipo de la estación de investigación lunar

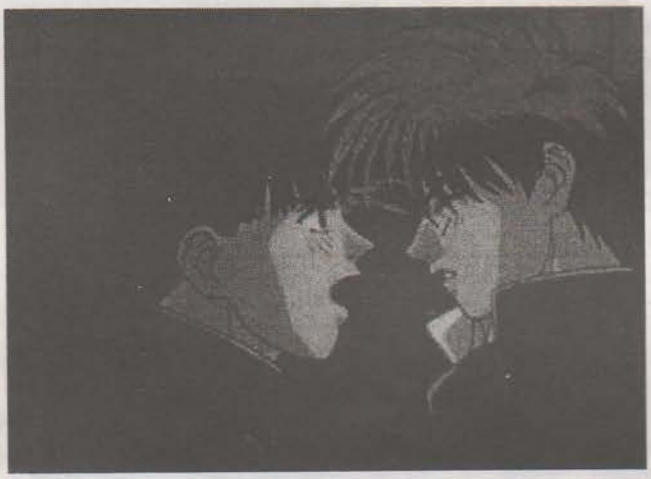
Shion (Rin)

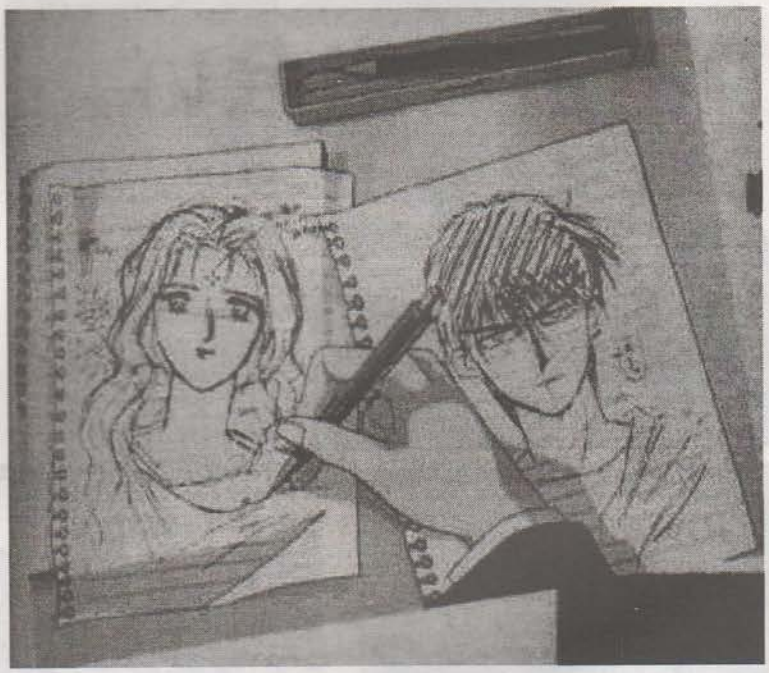
Quedando huérfano a muy temprana edad por una de las guerras de su planeta hogar, Shion descubre sus poderes la noche en que le dispararon unos soldados. Aterrado, él instintivamente mató a los soldados. Fue encontrado mas tarde y llevado a una iglesia escuela Keeches. Ahí conoció a Liann por vez primera, y fue ella quien le explicó acerca de sus poderes Keeches. Shion fue eventualmente adoptado por Lazlo

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/





http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER A LOS NUMEROS

http://arlequincreations.org/

¿Cuantas veces has escuchado comentarios respecto a el lugar que ocupa **Japón** en la economía mundial? Y seguramente sorprende como lo han logrado después de haber sido bombardeados con potentes armas atómicas.

No te sorprendería mucho si buscáramos en los antecedentes que forman la ideología del pueblo japonés, que como toda cultura se ha ido refinando con el paso del tiempo, siempre asimilando lo positivo y desechando aquello que no es funcional.

Este razonamiento nos lleva a la educación, un país con niveles de preparación muy elevados dá una industria sólida, lo que se refleja en niveles de vida apropiados. Es una cadena que empieza en el individuo, siguiendo con la familia hasta la sociedad.

No se trata de imitar las actitudes de un pueblo, sino de entender que al seguir claros y bien entendidos patrones de conducta personal, es lo que logra cambios y progresos.

En estas páginas nunca podremos hacer un cambio de enorme escala en la conducta y preparación actual de las personas, pero si podemos aportar un poco de elementos para mejorar algunas actitudes, por ejemplo, en una encuesta realizada a 100 personas, 76 manifestaron no ser muy buenos para las matemáticas. En la mayoría de los casos se debió a una pésima metodología de enseñanza, y una inadecuada relación con profesores que "les enseñaron a odiar las matemáticas".

Observamos que en muchas escuelas de diversos niveles, "*matar clase*" es una actitud que obedece al desinterés que los estudiantes tienen, las razones que provocan este fenómeno escapan al alcance del presente articulo.

Presentaremos una serie de métodos que te ayudaran a *reaprender* las matemáticas, en el entendido que si eres una persona curiosa y con interés de descubrir cosas nuevas, que te serán de utilidad, pues si eres aficionado a un aspecto de la cultura japonesa como lo es la historieta y la animación, y algunos de ustedes inclusive adoptan conductas y se interesan por la cultura nipona, seguramente estarás dispuesto a incursionar en el autoaprendisaje de algo que te dejara beneficios en el futuro.

Te aseguro que te sorprenderás de lo que serás capaz hacer con este material.

Entender los conceptos básicos de las matemáticas y dominarlos

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

perfectamente hará que todo lo demás sea sencillo.

La primera premisa de la que estoy convencida es; ¡TU NO SABES SUMAR!

Esto seguramente te sorprenderá y estarás diciendo que soy muy impertinente, pero a menos que tu método de suma sea el mismo que el mío, puedo concederte la excusa de que te enseñaron a sumar de forma distinta a la que me enseñaron a mí.

En comparación a mi método, a la mayoría les enseñan a sumar y a restar **¡AL REVES!**, de derecha a izquierda, en vez de hacerlo de **IZQUIERDA A DERECHA**.

Además, seguramente para hacer una suma, te ayudas de un papel y lápiz, o en el peor de los casos de una calculadora. Este método que te propongo te permite hacerlo de manera muy sencilla y con muy poquita práctica sin necesidad de nada más que de tu **MENTE**.

Este proyecto se dividirá en los siguientes capítulos:

- Nociones Básicas
- Las reglas del Juego numérico.
- Método optimizado para sumar.
- Métodos para la resta, la multiplicación y división eficiente.
- Trucos y atajos para realizar cálculos complicados.

Y al final, te presentaremos el uso del **ábaco Japonés**, y la comparación con el ábaco Chino y el **ABACO MEXICANO**.

En este ejemplar de DOMO, empezaremos con los puntos 1 y 2. Pero te aseguro que te sorprenderás de lo que serás capaz hacer con este material.

Veamos algo que, aunque te parezca muy básico, es clave para el entendimiento de un sencillo método que estas por descubrir, ya se, por favor no desistas , sigue leyendo, que te conviene. Algo muy peculiar es como las personas se motivan y les da un gran entusiasmo el redescubrir algo que ya daban por dominado.

http://arlequincreations.org/

En realidad esto es como un juego y en todo juego hay reglas que seguir, estas son las reglas, son pocas, son básicas, pero indispensables, antes de llegar al primer ejemplo de este método.

Reglas

No te adelantes, en esta fase, es importantisimo que sigas secuencialmente para que puedas descubrir el método, ya que si lees mas adelante sin leer todo lo previo no entenderás nada, la secuencia de explicación es importante seguirla como aquí esta.

Un número de un solo dígito puede representar un valor entre el uno y el nueve.
A más dígitos, la representación será de más de nueve.

Un dígito solo, recibe el nombre de UNIDAD, y se escribe en la parte extrema derecha de toda cifra: 4,295, a ese numero en la extrema derecha le conocemos como unidades, para efectos de este método, decimos que esta en la columna de los "unos", en el ejemplo anterior podemos decir que el numero 4,295 tiene "cinco unos", ¿me haces un favor? Dilo en voz alta; "cinco unos".

Dos dígitos, nos indica que podemos contar mas de diez, así podemos contar tantas decenas como lo indique esta nueva cifra, la conocemos como decenas y decimos que esta en la columna de los "dieses". Por ello podemos decir que nuestro numero de ejemplo, 4,295 tiene, (dilo en voz alta) "NUEVE DECENAS y cinco unos"

Tres dígitos, significa cien o mas, centenas, ahora que viste como funciona el ejemplo anterior, ya tendrás una idea, y tomamos el ejemplo: 4,295 tiene "dos cienes" y ahora todos juntos decimos en voz alta "DOS CIENES, nueve decenas y cinco unos"

Cuatro dígitos, a partir de este nuevo dígito, empleamos un símbolo de coma (,) para separar cada 3 dígitos , hacer mas fácil la lectura de grandes cifras.
Y sin más, en nuestro ejemplo: CUATRO MILES,

http://arlequincreations.org/

dos cienes, nueve decenas y cinco unos.

A partir de aquí, ya tendrás una idea de lo que se debe hacer con mas dígitos, como sea un ejemplo mas:

9,823,948 = nueve millones, ocho "cien miles", veinte "diez miles", tres miles, "nueve cienes", cuatro decenas, ocho unos.

Mas detalles de las reglas.

¡No!, Esta no va a ser la forma en la que deberás "hablar" los números, es la manera en que deberás "pensar" los números cuando empieces a realizar operaciones de manera mental.

Seguramente te preguntarás por que mi método de sumar es al revés de la manera en que tú lo haces, la respuesta es sencilla; cuando nos empiezan a enseñar a sumar, lo hacen al principio con unidades, al continuar con números más grandes, continuamos sumando de una manera ilógica, desde la derecha hacia la izquierda, cuando en realidad lo mas lógico es sumar de la misma manera en que leemos, de izquierda a derecha.

Si al ver una cifra, puedes leerla como anteriormente te indiqué, podrás saber la cantidad de miles, o cienes o dieces que la componen. En los ejemplos que manejaremos una vez empezado el método usare **0**'s (ceros) para ayudarte a recordar las cifras que estas manejando en los ejemplos de práctica, si escribo 4(**000**) para referir a cuatro miles, reservando las otras columnas para sucesivos cálculos.

http://arlequincreations.org/

- Animo, no dejes de seguirme.

Si aún sigues leyendo hasta aquí, significa que no te ha dolido, ¿verdad? Y sin saberlo ya conoces las bases que te permitirán calcular de memoria.

Una memoria que según algunos estudios, usamos solo un **10%**, la memoria es como un músculo, se le ejercita se volverá mas diestra, si tú utilizaras solo un 10% de los músculos de tú cuerpo serias prácticamente un paralítico que requeriría usar silla de ruedas, y la ayuda de personas y familiares para seguir tu vida, eso seria una gran tragedia, ¿verdad?

Pues aún pese a esas adversidades hay personas que pese a estar prisioneras en una silla de ruedas han desarrollado su mente, como el famoso físico *Stephen Hawking* quien ha desarrollado toda una serie de teorías alrededor de la relatividad y el cosmos, que han atraído poderosamente la atención de la comunidad científica. Y hasta participó en un episodio de la serie norteamericana **Star Trek Next Generation**, todo ello lo ha logrado con tan solo, usar su mente. Y no de maneras místicas.

Por ello yo creo que tú eres capaz de entender este método tan sencillo, que te hará ser una persona especial y tener mas satisfacciones.

Al igual que la sección de **DOMO** titulada "No te vamos a enseñar a dibujar" , donde el consejo para poder tener habilidad es mediante práctica, práctica y más práctica, este no es un método que con solo leerlo una vez lo dominarás, tienes que repetir los métodos para que se vuelvan tan naturales como el respirar, pero tampoco te demanda muchas horas de entrenamiento como el dibujo, puedes jugar con los números que encuentras en tu alrededor, como cuando vas al supermercado, ir sumando lo que echas en el carrito, el precio total de tus historietas o videos,

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
en fin, debes ser creativo, pues las matemáticas **NO SON** el memorizar las tablas de múltiplicar, las matemáticas **SON** el razonar los números, para hacerlos tan naturales como el leer.

INICIA EL METODO

El objetivo de esta misión llamada sumar es la de obtener la respuesta correcta, y si un método funciona, tendrás respuestas correctas ¡siempre!

Veamos como sumar:

213
142
321
313

Ahora empezaremos a sumar de Izquierda a derecha, las dos cifras mas arriba de la columna, empezamos con sumar 2 y 1, pues son los "cienes" que en realidad estamos sumando (dílo en voz alta) 200 mas 100, la respuesta es muy sencilla 300, o escrito así 3(00)
Ahora tienes un **NUMERO BASE** al que le sumaras la tercer cifra de la columna, por lo que tenemos:
(en voz alta) 3(00) mas 3(00) es 6(00)
(escúchate bien) Ahora di: 6(00) mas 3(00) es igual a 9(00) novecientos.

Muy bien ahora continuamos repitiendo en voz alta y actualizando nuestro NUMERO BASE, y seguimos hablando, ahora con la columna del centro, las decenas, y que se te escuche decir lo siguiente:

9(00) mas 1(0) (Novecientos mas 10, es igual a Novecientos diez)

91(0) mas 4(0) es igual a 95(0) (novecientos cincuenta)
95(0) mas 2(0) es igual a 97(0) (novecientos setenta)
97(0) mas 1(0) es igual a 98(0) (novecientos ochenta)

Perfecto, sigamos con la última columna de las unidades y sigue leyendo en voz alta donde nos quedamos:

98(0) mas 3 es igual a 983
983 mas 2 es igual a 985
985 mas 1 es igual a 986
y finalizamos con
986 mas 3 es igual a 989

Y ya tienes la respuesta: ¡**989**!

La importancia de leer el numero en voz alta, e incrementarlo sucesivamente parte por parte, te permite hacer menos pasos para sumar que con el método "de derecha a izquierda" pues tienes que manejar el concepto de acarreo y no es tan natural memorizar las sumas individuales de cada columna conforme progresas hacia la izquierda.

Otro ejemplo.

443
212
131

Vamos "hablando" y abreviando un poco mas el método, lee y habla lo siguiente:
4(00) mas 2(00) son 6(00), mas 1(00) cien son 7(00)
7(00) mas 4(0) son 74(0), mas 1(0) son 75(0) mas 3(0) son 78(0)
78(0) mas 3 son 783 mas 2 son 785, mas 1 es igual a **786**

Que fácil fue eso, ¿verdad? No te parece sorprendente hasta ahora?

http://arlequincreations.org/
Has estos 2 ejemplos tu solo:

222
323
100
244

311
212
675

Muy bien, ahora ¿que pasa cuando la suma de la columna da más de 10?
Tendrás que hacer el acarreamiento de columna a columna, es ultra mega giga más sencillo, que la suma tradicional y te lo explíco con otro ejemplo.

161
442
136

No dejes de hablar en voz alta, aunque es sencillo, pero cuando tengas más practica podrás leer mentalmente, igual como cuando lees texto.

Empezamos;
1(00) mas 4(00) es igual a 5(00), mas 1(00) es igual a 6(00)
hasta aquí todo va bien, seguimos
6(00) mas 6(0) es igual a 66(0), mas 4(0)...

Un momento, si nos concentramos solo en las decenas, 60 mas 40 son 100. Pues tan fácil como modificar tu numero base conforme lo pronuncias, en este caso se suma la cantidad de centenas que se originaron de la suma, y continuas diciendo en voz alta.

66(0) mas 40 es igual a 7(00) y continuamos, 7(00) mas 3(0) es igual a 73(0)
73(0) mas 1 es igual a 731, mas 2 es igual a 733, mas 6 es igual a 739.

Y ya está, 739 es la respuesta a esta suma, de hecho es mas fácil hacerlo en voz que escribirlo, pero se que vale el esfuerzo que hago..

Te espero en el próximo **número**.

Estimado lector, en **DOMO** nos hemos distinguido en ofrecerte reportajes con contenido. Esta sección pretende innovar en el concepto de artículos que ofrecen información que puedes usar y es muy importante que manifiestes tu opinión, dinos que tan útil te puede ser escribiéndonos a DOMO, Apartado Postal 78-004 México D.F. C.P. 07700 y en internet al buzón domo@mailexcite.com, o en el libro de sugerencias ubicada en la página web en http://domo.home.ml.org

Arte: Sergio Pérez
Todos los Derechos Reservados, México 1997

http://arlequincreations.org/

ECOS DE LA CONQUE 97

http://arlequincreations.org/

Siendo esta la última convención del año, reu a casi 25 mil personas, contando con el apoyo la Embajada de Francia la visita de múltiples art de la historieta.

1. Comics IMP
2. Toei Animation
3. El Tigre
4. Fernanda Gantus, organizando, la foto de Gantus salió muy oscu se las debemos el año entrante.
5. Largas filas en el sta de DOMO
6. Stand de Radioactiv 98.5, y creemos que es era unos de sus locuto
7. Uno de los pasillos
8. Dibujantes independientes de (e ignorados por) las editoriales grandotas.
9. Entrada, registro y p
10. Cabina de voceo, sonrieron.
11. y 17, la fila de entr
12. En el cubiculo infa personajes de historiet
13. Jamas había visto Sailors ¡tan atrevidas!
14. Los Hombres de N (carácter). Los de Seguridad.
15. Nuevamente Com IMP, a peticion de Gus
16. Y seguían las filas el stand de DOMO.
18. Dibujantes en rinconcitos.
19. Más tiendas.

http://arlequincreations.org/

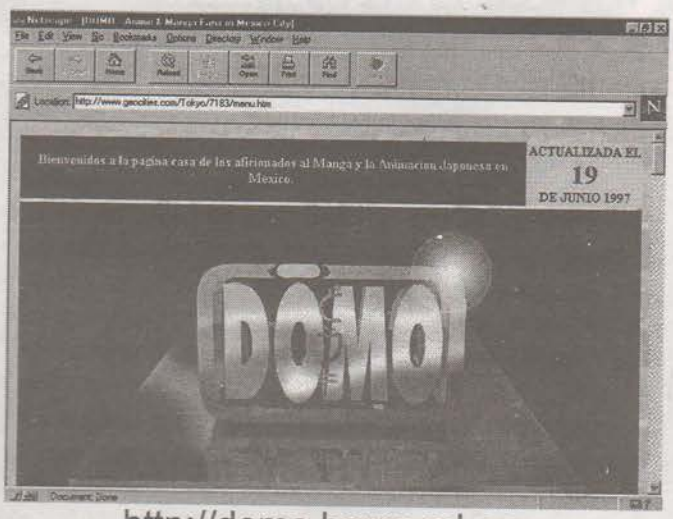
http://arlequincreations.org/

DE LA RED

http://arlequincreations.org/

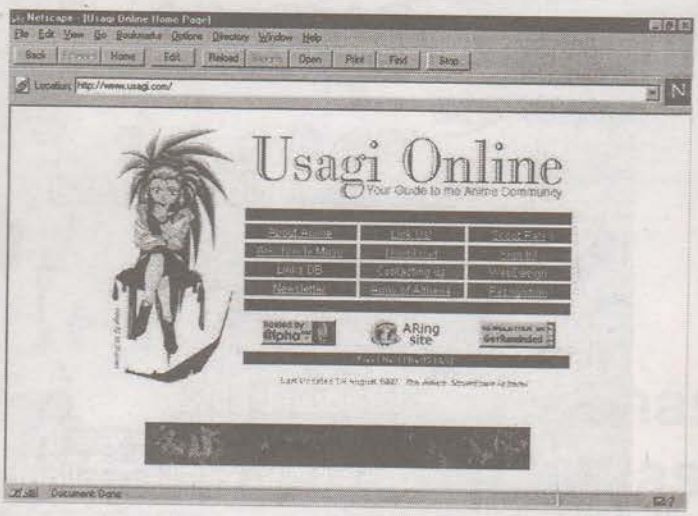
http://arlequincreations.org/

http://www.hotmail.com

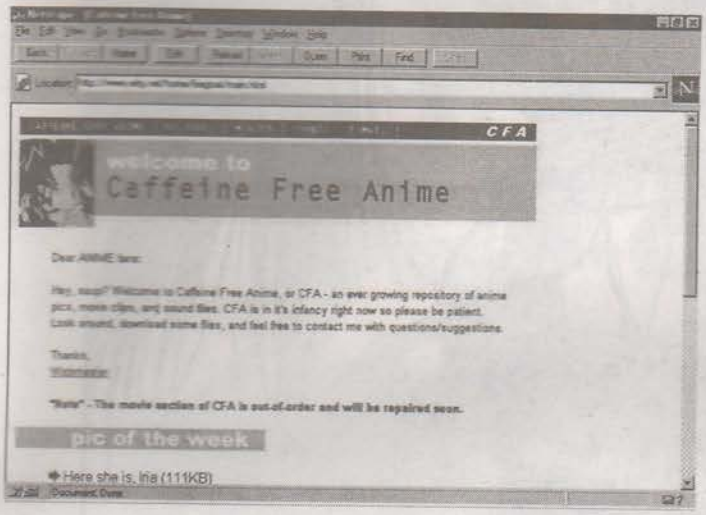


http://domo.home.ml.org

Http://www.dragonfire.net/~Mangas/

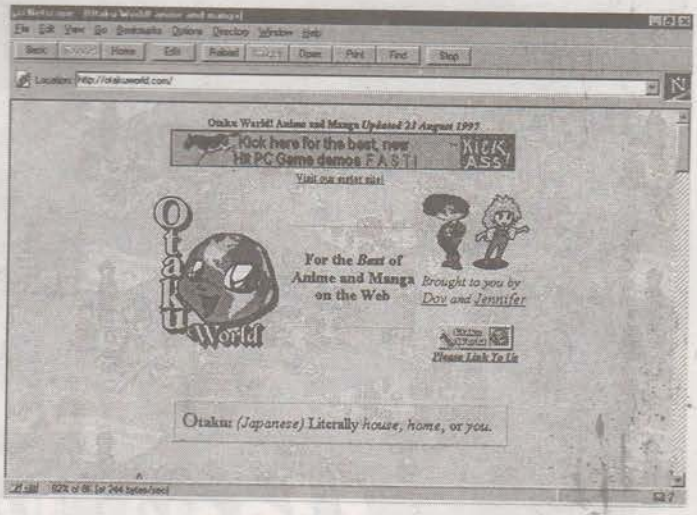


http://www.usagi.com/



Http://www.why.net/home/firegoat/main.html

Http://www.rocketmail.com/



Http://otakuworld.com/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

2ª MUESTRA DE ANIMACION JAPONESA

La animación japonesa como una nueva forma de expresión estética.

La Escuela de Filosofía de la Universidad La Salle te invita a la presentación de películas y ova's
SEPTIEMBRE

Lunes 8
Record of Lodoss War, vol. 1 y 2

Miércoles 10
Record of Lodoss War, vol. 3 y 4

Jueves 11
Record of Lodoss War, vol. 5 y 6

Viernes 12
Akira
Neon Genesis Evangelion

Miércoles 17
Robot Carnival
Neon Genesis Evangelion vol 2

Jueves 18
Ghost in the Shell
Y animación sorpresa

Viernes 19
Battle Angel Alita
Ranma½

Lunes 22
Dragon Ball Z
Magic Knight Rayearth
Sailor Moon R La pelicula
(Subtitulada en español)

Todas las funciones comienzan a las 13:00 horas.

Lugar: Universidad La Salle
Auditorio Miguel Febres Cordero (Unidad II)
Calle Benjamin Franklín #47
Colonia Hipódromo Condesa
Cerca del Metro Patriotismo y Juanacatlán

Entrada libre
Llega temprano

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

BIENVENIDO AL SIGLO XXI

MWWW
Mexico on the
World Wide Web

adnet

advertising at internet

The Best Place
To Find The Best

La única con más páginas mexicanas.

Anúnciese en el medio de mayor capacidad en la historia y haga negocios como en el siglo XXI
Desde la A a la Z
de lo nacional a lo internacional
de lo interesante a lo divertido. Todo está en Adnet.
Anúnciese en Adnet y descubra cómo hacer negocios con las compañías mas modernas del mundo, las que viven en el siglo XXI , así sabrá porqué Adnet es el mejor lugar para encontrar lo mejor.

http://www.adnet.com.mx

NUEVO ADNET '97

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

¡ESTAMOS ARMADOS!

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

Llega a México un cargamento de artilleria pesada
En conmemoración de los 15 años de Macross
Esta es la oportunidad para completar tu colección o iniciarla
Aquí la lista de equipos:

VF-1S SUPER BATTROID VALKIRIE
VF-1S TRANSFORMABLE SUPER VALKIRIE
VF-1J TRANSFORMABLE SUPER VALKIRIE MAX
VF-1J TRANSFORMABLE SUPER VALKIRIE MIRIA
VF-1D TRANSFORMABLE SUPER VALKIRIE
VF-1S BATTROID VALKIRIE
VF-1J BATTROID VALKIRIE
VF-1S SUPER FIGHTER VALKIRIE
VF-1J SUPER FIGHTER VALKIRIE
VF-1A SUPER FIGHTER VALKIRIE
VF-1S TRANSFORMABLE VALKIRIE
VF-1J TRANSFORMABLE VALKIRIE MAX
VF-1J TRANSFORMABLE VALKIRIE MIRIA
VF-1A TRANSFORMABLE VALKIRIE
VF-1D TRANSFORMABLE VALKIRIE
ATTACK TOMAHAWK
MISSIL PHALANX
STATEGIC POT GRACH
NURJADERGER
QUADRAN LAW
VALKIRIE VF-1S REFORMED
VALKIRIE VF-11C
VALKIRIE VF-17S
MILESNU VALKIRIE
VALKIRIE VF-10 REFORMED
VALKIRIE VF-19C
MACROSS ATTACK FORMATION (MECH VERSION)
VALKIRIE VF-19 REFORMED (MECH VERSION)
VALKIRIE 4 PIECES SET (MECH VERSION)
SUPER BATTROID VALKIRIE (MECH VERSION)
SUPER FIGHTER (MECH VERSION)
Y todos los podrás conseguir a precios MUY BAJOS

¡AQUI ES!

Av. Universidad #726
Casi esquina Miguel Laurent
Entre Metro Zapata
y Metro División del Norte

Mundo Comic's

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/